**Theater**

Hintergrund der Geschichte:

Die Römer setzen in jeder Story von Asterix & Obelix alles daran, endlich diese Gallier zu besiegen und so zu ihren Untertanen zu machen. Unser Dorf ist das Einzige in ganz Gallien, das nach wie vor Widerstand leistet.

Nun ist es den Römern zu Ohren gekommen, dass es einen alten gallischen Brauch gibt – der Kampf der Häuptlinge. Sie motivieren Augenblix (muskulöser Dorfchef eines anderen gallischen Dorfes, welcher aber bereits mit den Römern sympathisiert), unseren Dorfchef, Majestix, zu einem Kampf herauszufordern. Das Dorf des unterlegenen Dorfchefs muss nachher den anderen Dorfchef als eigenen Chef anerkennen. Um dieses Ziel zu erreichen, muss aber natürlich Miraculix eliminiert oder mindestens entführt werden, weil sonst Majestix den Kampf gewinnen könnte.



**PERSONEN**

MIRACULIX 🖝

ASTERIX 🖝

OBELIX 🖝

MAJESTIX 🖝

TROUBADINE 🖝

GUTEMINE 🖝

VITRINE 🖝

AMNESINE 🖝

JELLOSUBMARINE 🖝

GIRLANDINE 🖝

POPELINE 🖝

KANTINE 🖝

MARMELADA 🖝

ÜBERHAUPTNIX 🖝

AUGENBLIX 🖝

**Samstag** ①

Begrüssung durch Asterix & Obelix.

Kurze Vorstellung der Figuren (nur Namen). Die neuen Dorfbewohner werden willkommen geheissen und nun zu unserem Dorf geführt.

Popeline und Kantine gehen voraus und bewachen das Dorf, bis alle eingetroffen sind.

**Samstag** ②

Die Gallier sind unterwegs, machen Mittagsrast. **Asterix** muss im Wald seine «Notdurft» verrichten und entdeckt dabei eine römische Patrouille, schleicht sich an und belauscht sie. Er hört, dass sie die Entführung von Miraculix planen. - Sofort kommt er zurück und berichtet uns entsetzt das Gehörte. Er findet, dass wir nun möglichst schnell in die Sicherheit unseres Dorfes müssen, immer gut zusammenbleiben, damit Miraculix gut beschützt ist. Zudem findet er es sinnvoll, einen Stosstrupp zusammenzustellen (Teenies), der einen anderen Weg nimmt um die Umgebung abzusichern.

**Sonntag** ①

**Popeline** begrüsst alle Gallier im Dorf und berichtet, dass die Lage bis jetzt ruhig ist.

**Sonntag** ②

Nach dem Lageraufbau trommelt **Troubadine** das Volk zusammen und übergibt **Majestix** die Herausforderung zum Kampf, welche sie von einem Boten erhalten hat. **Majestix** ist zuversichtlich, «da wir ja Miraculix und daher den Zaubertrank haben». **Troubadine** überlegt laut, dass nun auch klar sei, warum Miraculix entführt werden soll. Sie gibt den Ratschlag, dass ab sofort alle Miraculix beschützen müssen und er z.B. auch nicht mehr alleine in den Wald gehen darf um Kräuter für den Zaubertrank zu sammeln.

**Montag und Dienstag** gibt es beim Zmorge für alle einen Schluck Zaubertrank, von **Miraculix** verteilt.

**Montag** ①

**Astrix** probiert **Obelix** zum Sportblock zu motivieren. **Obelix** findet, dass er das nicht nötig hat. Er ist ja als Kind in den Zaubertrank gefallen und daher schon genug stark. Er möchte nicht trainieren, sondern endlich mal ein paar Römer verprügeln. **Asterix** versucht ihm klar zu machen, dass Kraft nicht alles ist. Fit sein und Beweglichkeit sei unbedingt nötig in einem Kampf und zum Schutz von Miraculix.

**Montag** ②

**Vitrine** und **Jellosubmarine** diskutieren über eine Verschönerung des Dorfes. Das Leben besteht nicht nur aus kämpfen, es muss auch heimelig/wohnlich sein im Dorf. Frauen sollen sich auch wohl fühlen usw.

**Dienstag** ①

**Majestix** sitzt auf einem Stuhl und nimmt ein Fussbad.

Er diskutiert mit **Gutemine** über seine Vorbereitungen für den Kampf der Häuptlinge. Seiner Meinung nach reichen Massagen/Fussbäder und der Zaubertrank längstens als Vorbereitung. Und zudem musste er jetzt gerade Morgensport machen, mehr kann ja wohl niemand von ihm verlangen. **Gutemine** sieht dies anders. Er muss an seiner Kampftechnik feilen und auch sich verteidigen können.

**Dienstag** ②

Beim Abendspiel sollte **Obelix** am Schluss etwas auf dem Lagerplatz holen müssen (idealerweise seinen Hinkelstein, oder sonst muss er ihn einfach aus lauter Freude am Tragen mitbringen 😉).

Währenddem **Obelix** weg ist, überfallen uns die **Römer** und es gibt eine Rauferei. Exakt als die **Römer** **Miraculix** wegtragen wollen, kommt **Obelix** dazu und wirft seinen Hinkelstein auf die **Römer** mit **Miraculix**. Leider trifft er «nur» **Miraculix** und die **Römer** flüchten, v.a. weil sie denken, dass Miraculix jetzt tot und damit der Fall erledigt ist.

**Asterix** schimpft mit **Obelix**, aber dieser sieht nicht ein, dass dies ungeschickt war. **Obelix** nimmt den Hinkelstein von Miraculix und er ist glücklicherweise nicht tot, aber völlig verwirrt. Er kennt niemanden mehr und «siezt» alle. Obelix nennt er «Dicker» und von Troubadine ist er in Zukunft total begeistert.

**Asterix** und alle Dorfbewohner begleiten den verwirrten **Miraculix** zurück ins Dorf, bringen ihn zu Bett und hoffen, dass es ihm morgen früh besser geht.

Am **Mittwoch** gibt es **keinen** Zaubertrank, da **Miraculix** nicht «ansprechbar» ist.

Er liegt/sitzt beim Zmorge auf einem Sessel und gigelet vor sich hin und amüsiert sich über die versch. Dorfbewohner. (natürlich bekommt er trotzdem Zmorge)

**Mittwoch** ①

Treffen von **Asterix**, **Obelix** und **Majestix** am Bett von **Miraculix**.

**Miraculix** liegt auf Bett und kichert vor sich hin. Lacht u.a. über Obelix.

**Majestix** ist verzweifelt, ohne Zaubertrank, kein Sieg beim Kampf.

**Obelix** betont immer wieder, dass es bestimmt nicht seine Schuld sei, es sei ja nur ein Schubser mit einem Steinchen gewesen.

**Asterix** überlegt, wer Miraculix helfen könnte. Er erinnert sich an die Druidin Amnesine, die im Wald eine «Praxis» führt und nimmt sich vor, sie möglichst bald aufzusuchen.

**Donnerstag** und **Freitag** gibt es zwar einen **Zaubertrank**, weilMiraculixetwas gepröbelt hat, aber er hat jedes Mal einen ganz **komischen Geschmack** (2 Varianten).

**Donnerstag** ①

**Asterix** und **Obelix** gehen in den Wald (diskutierend und Obelix immer beharrend, dass er nichts falsch gemacht habe) und kommen zur Praxis von Amnesine. Sie bitten Amnesine sofort mit zu kommen, da sie einen Patienten haben, der unbedingt ihre Hilfe braucht. Amnesine sagt ihnen, sie müssten etwas Geduld haben, da noch verschiedene Patienten vor ihnen dran sein. (z.B. Wildschwein) Nachher werde sie dann sofort zu ihnen ins Dorf kommen.

**Donnerstag** ②

**Amnesine** kommt zu **Miraculix**. Sie kennt ihn von früher, sie war seine Schülerin.

Sie ist entsetzt, dass er sie wirklich nicht kennt. Sie untersucht ihn etwas und stellt ihm allerlei Fragen, kann aber nicht helfen.

**Freitag** ①

**Obelix** überlegt sich, ob Miraculix nicht mit einem 2. Wurf kuriert werden könnte. Anscheinend hat diese Möglichkeit noch niemand in Betracht gezogen.

Er wirft den Hinkelstein von hinten (Überraschungsmoment) nochmals auf Miraculix. **Miraculix** fängt sofort an zu reklamieren und schimpft mit Obelix, wie er auf so eine doofe Idee kommen könne, den Stein exakt auf ihn fallen zu lassen. Dies könnte noch schwierig werden, wenn er auf einmal keinen Trank mehr brauen könnte.

Jubel beim **ganzen Dorf**: Miraculix ist geheilt!

**Majestix** kommt nun zu Miraculix und erklärt ihm, dass er nun ganz dringend einen Kessel Zaubertrank brauen müsse, da am Nachmittag der Kampf der Häuptlinge stattfinde und er sonst verliere. **Miraculix** sagt, dass er zuerst alle Kräuter suchen müsse und er nicht sicher sei, ob er bis zum Kampf den Trank fertig habe.

**Freitag** ②

**Augenblix** erscheint für den Kampf. Das ganz Dorf feuert den Kampf an. Von Miraculix ist noch keine Spur und so muss **Majestix** ohne Zaubertrank in den Kampf. Der Kampf ist nicht ausgeglichen, Majestix probiert einfach auszuweichen, weil er nicht so trainiert ist wie Augenblix. **Asterix** ruft aus, dass er dies nicht mehr aushalte, er werde jetzt Miraculix suchen gehen. Nach einer kurzen Weile kommt er mit einer Flasche zurück und ruft Majestix zu, dass Miraculix den Zaubertrank fertighabe und er ihm hier mitgebracht habe. Dies motiviert **Majestix** dermassen, dass er zum finalen Schlag ausholt und Augenblix mit einem Schlag zu Boden bringt, ohne dass er überhaupt Zaubertrank getrunken hat.

Das Volk bricht in Jubel aus und **Obelix** ruft, dass jetzt Zeit für ein Freudenfest sei.

**Samstag** ①

Girlandine und Vitrine diskutieren/streiten miteinander, ob es nun schön oder schade sei, dass die neuen Dorfbewohner wieder abreisen.

Vorteil: wieder in Ruhe streiten können – Nachteil: weniger Zuschauer bei den Streitereien, daher weniger Bewunderer 😉